

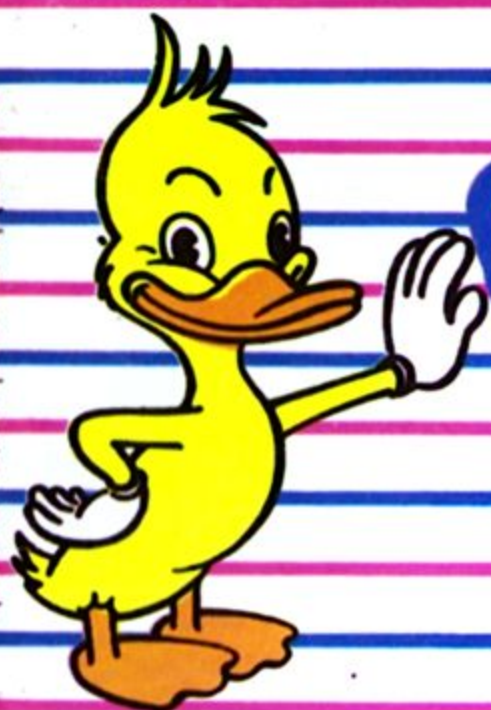
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo 1170



PAPER

J.soft

36

Anno 2 - N° 36 - 20 settembre 1985

VIC-20

La pulce

VIC-20

**Traffico
spaziale**

**La tomba
egiziana**

C16

Torneo

C16

C64

**Dieta
equilibrata**

C64

**Generatore
di quiz
Asteroidi**

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** *پاپر* compilare il seguente tagliando:



J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER *پاپر* _____ Anno _____

PAPER *پاپر* dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

assegno allegato

contanti allegati



Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [< >] deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

| | | | | | | | | |
|----------|----------------|--|-----------|--------|--|-----------|--------|--|
| { CLR } | SHIFT CLR/HOME | | { CYN } | CTRL 4 | | [< 7 >] | CTRL 7 | |
| { HOME } | CLR/HOME | | { PUR } | CTRL 5 | | [< 8 >] | CTRL 8 | |
| { SU } " | SHIFT [↑] CRSR | | { GRN } | CTRL 6 | | { F1 } | F1 | |
| { GIU' } | [↓] CRSR | | { BLU } | CTRL 7 | | { F2 } | F2 | |
| { SIN } | SHIFT [←] CRSR | | { YEL } | CTRL 8 | | { F3 } | F3 | |
| { DES } | [→] CRSR | | [< 1 >] | CTRL 9 | | { F4 } | F4 | |
| { RVS } | CTRL 9 | | [< 2 >] | CTRL 0 | | { F5 } | F5 | |
| { OFF } | CTRL 8 | | [< 3 >] | CTRL 1 | | { F6 } | F6 | |
| { BLK } | CTRL 7 | | [< 4 >] | CTRL 2 | | { F7 } | F7 | |
| { WHT } | CTRL 6 | | [< 5 >] | CTRL 3 | | { F8 } | F8 | |
| { RED } | CTRL 5 | | [< 6 >] | CTRL 4 | | | | |



- 6** **La pulce joystick**
di L. Fowler trad. e adatt. di M. Anticoli
- 8** **Traffico spaziale 3K RAM**
di B. Herman trad. e adatt. di S. Albarelli



- 18** **Dieta equilibrata (2a parte) stampante opzionale**
di G. Valentini
- 25** **Generatore di quiz**
di G. Trepal trad. e adatt. di M. Anticoli
- 28** **Asteroidi**
di T. Filler trad. e adatt. di A. Moretti



- 11** **La tomba egiziana joystick**
di M. Scharland trad. e adatt. di F. Sarcina
- 13** **Torneo 2 joystick**
di K. Woram trad. e adatt. di F. Sarcina

J.soft s.r.l.
**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuilib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato

comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.*

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

Protagonista di questo gioco è una simpatica pulce affamata e rinchiusa in una stanza, in cui si trovano dei gustosi dolci dalla forma strana ma anche delle pericolose frecce avvelenate. Per ogni dolce mangiato si guadagnano 10 punti, ma non bisogna venire a contatto più di cinque volte con le frecce, altrimenti il gioco termina. Controllate

la pulce mediante il joystick, ricordando che una volta che l'avrete messa in movimento non potrete più fermarla, ma solo farle cambiare direzione.

Se ancora non avete trovato un gioco che sia all'altezza delle vostre capacità, cari possessori di VIC 20, cosa aspettate a digitare questo programma?

```

990 REM LA PULCE :rem 140
1000 PRINT "{CLR}":POKE36879,8 :rem 3
1020 POKE52,28:POKE56,28:CLR:FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I :rem 175
      +25600):NEXT :rem 203
1030 POKE36869,255 :rem 132
1040 A=0:FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READX :rem 224
1045 IFA<>XTHENPRINT "{YEL}ERRORE NEI DATA":END :rem 158
1050 FORC=7432TO7527:READA:POKEC,A:NEXT :rem 64
1060 PRINT "{GRN}{GIU'}{DES}}))))) {YEL} LA PULCE {GRN}}))))) :rem 169
      " :rem 242
1130 REM :rem 198
1140 PRINT "{GIU'} UN TASTO PER GIOCARE"; :rem 23
1150 POKE646,INT(RND(1)*8) :rem 8
1160 GETA$:IFA$=""THENPRINT "{ 2 SU}":GOTO1140 :rem 174
1170 SYS828:PRINT "{CLR}" :rem 153
1180 REM :rem 58
1190 A=PEEK(36866)AND128:SC=4*A+64*(PEEK(36869)AND112):C= :rem 201
      30720 :rem 169
1200 S1=36876:S2=S1+1:V=S2+1:M=SC+252:Y=0 :rem 82
1210 SE=0 :rem 71
1220 REM :rem 121
1230 FORT=1TO50:GA=SC+INT(RND(1)*438+67):IFPEEK(GA)<>32TH :rem 110
      ENT=T-1 :rem 145
1240 POKEGA+C,3:POKEGA,42:NEXT :rem 145
1250 FORT=1TO40:BY=SC+INT(RND(1)*438+67):IFPEEK(BY)<>32TH :rem 145
      ENT=T-1 :rem 145
1260 POKEBY+C,1:POKEBY,43:NEXT :rem 145
1270 FORB=SC+44TOSC+65:POKEB+C,5:POKEB+C+440,5:POKEB,40:P :rem 145
      OKEB+440,40:NEXT :rem 145

```

```

1280 FORB=SC+66TOSC+462STEP22:POKEB+C,5:POKEB+C+21,5:POKE
      B,40:POKEB+21,40:NEXT                               :rem 253
1290 POKEM,32:POKEV,10                                   :rem 37
1300 PRINT"{HOME}{YEL}!#$%TAB(11)"&'!#$%"              :rem 123
1310 GOSUB1480                                           :rem 18
1320 REM                                                 :rem 170
1330 POKES1-2,FR                                         :rem 157
1340 POKES1,0:CO=7:CH=41:FR=140                         :rem 34
1350 IFPEEK(841)=0THENY=1                                :rem 206
1360 IFPEEK(842)=0THENY=2                                :rem 209
1370 IFPEEK(843)=0THENY=3                                :rem 212
1380 IFPEEK(844)=0THENY=4                                :rem 215
1390 ONYGOSUB1530,1550,1570,1590                        :rem 247
1400 IFPEEK(M)=42THENSE=SE+10:GOSUB1480:POKES1,240    :rem 24
1410 IFPEEK(M)=43THENPOKEOP+C,1:POKEOP,43:GOSUB1460:CR=CR
      +1:IFCR=5THEN1610                                   :rem 104
1420 IFRND(1)>.5THENCO=5:CH=44:FR=160                   :rem 160
1430 OP=M:POKEM+C,CO:POKEM,CH                           :rem 64
1440 GOTO1320                                             :rem 200
1450 REM                                                 :rem 174
1460 FORF=1TO50STEP5:POKEV,10:POKES1,150+F:NEXT        :rem 196
1470 RETURN                                              :rem 172
1480 REM                                                 :rem 177
1490 IFSE>HITHENHI=SE                                    :rem 89
1500 PRINT"{HOME}{WHT}{ 4 DES}";SE:PRINT"{HOME}"SPC(17);H
      I                                                  :rem 127
1510 RETURN                                              :rem 167
1520 REM                                                 :rem 172
1530 M=M-22:POKEM+22,32:IFPEEK(M)=40THENM=M+22:Y=2     :rem 203
1540 RETURN                                              :rem 170
1550 M=M+22:POKEM-22,32:IFPEEK(M)=40THENM=M-22:Y=1    :rem 206
1560 RETURN                                              :rem 172
1570 M=M-1:POKEM+1,32:IFPEEK(M)=40THENM=M+1:Y=4       :rem 56
1580 RETURN                                              :rem 174
1590 M=M+1:POKEM-1,32:IFPEEK(M)=40THENM=M-1:Y=3       :rem 59
1600 RETURN                                              :rem 167
1610 REM                                                 :rem 172
1620 POKES1,0:POKES2,0                                   :rem 34
1630 POKEV,15:FORT=1TO50:POKES2,240:POKEV+1,32:FORK=1TO5:
      POKEV+1,40:POKEV+1,8:NEXTK,T                       :rem 72
1640 PRINT"{YEL}{CLR}{GIU'}{ 6 DES}FINE GIOCO"         :rem 31
1660 PRINT"{GIU'}{ 4 DES}{CYN}***{WHT}+{CYN}****{WHT}+
      {CYN}***{WHT}+{CYN}*{PUR}"                         :rem 153
1670 POKEV,0:POKES2,0                                   :rem 249
1680 FORT=1TO2000:NEXT                                   :rem 86
1690 PRINT"{GIU'}{ 4 DES}PREMI UN TASTO";               :rem 12
1700 GETA$:POKEV+1,0:POKE646,INT(RND(1)*8):IFA$=""THENPRI
      NT"{ 2 SU}":POKEV+1,2:GOTO1690                     :rem 74

```

```

1710 CR=0:SE=0:PRINT" {CLR}":POKEV+1,8:GOTO1200 :rem 93
1720 REM :rem 174
1730 DATA120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88 :rem 5
1740 DATA96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141
:rem 187
1750 DATA34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173 :rem 164
1760 DATA17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141
:rem 202
1770 DATA75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173 :rem 171
1780 DATA17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145
:rem 164
1790 DATA169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,7167
:rem 6
1800 REM :rem 173
1810 DATA251,130,130,250,10,10,251,0,0,0,0,0,0,0,0,239,
8,8,8,8,8,239,0 :rem 189
1820 DATA190,162,162,190,164,162,162,0 :rem 124
1830 DATA248,128,130,224,130,128,248,0,138,136,138,250,13
8,138,138,0,0,0,0,124,0,0,0,0 :rem 144
1840 DATA255,255,255,255,255,255,255,255 :rem 251
1850 DATA68,40,124,84,124,40,68,0 :rem 138
1860 DATA16,56,84,214,84,84,84,124,4,8,16,56,8,16,32,64
:rem 217
1870 DATA130,68,124,84,124,68,130,0 :rem 236

```

Traffico spaziale



3K RAM

Lo scopo principale del gioco "Traffico spaziale", che gira su VIC 20 con 3K di espansione, è di recuperare tutti i satelliti artificiali che sono andati in avaria e che vagabondano nello spazio in attesa di essere raccolti e rimessi in funzione.

Sfortunatamente la zona nella quale si trovano i satelliti in avaria è affollata da milioni di meteoriti di varie dimensioni, che possono essere letali per la vostra astronave da salvataggio.

Mentre viaggiate nell'immensità

degli spazi scorgete qualcosa: è un alieno che si dirige verso di voi con aria aggressiva: probabilmente sono stati gli alieni a mettere fuori uso i satelliti artificiali.

Contro di loro non potete nulla; dovete solo tentare di evitare la collisione tra essi e la vostra astronave.

Se vi trovate intrappolati da un gruppo di meteoriti che vi sbarrano la strada potete ricorrere al potente convertitore di materia di cui è dotata la vostra nave spaziale.

Esso permette di trasformare qualsiasi materiale in energia per distruggere gli oggetti immediatamente davanti alla vostra navetta. Purtroppo l'unico materiale che potete trasformare sono i satelliti raccolti: per trasformarli in energia uno alla volta premete M.

Questa energia verrà poi incanalata nei cannoni fotonici della vostra navetta, che vi permetteranno di distruggere i meteoriti che vi sbarrano la strada.

Per muovervi usate Z (per andare a sinistra) e X (per andare a destra).

Il punteggio corrisponde al numero di satelliti presenti sull'astronave.

Naturalmente ad ogni sparo il numero di satelliti diminuisce di uno, e se non disponete di satelliti a bordo non vi è possibile sparare.

Ora impugnate la leva di comando della vostra astronave, e buona fortuna!

```

100 GOTO600 :rem 96
110 POKE1,19:POKE2,L:SYS828:RETURN :rem 144
120 GOSUB110:G=FNG(18):PRINT" {PUR}";A$(G):IFGAND1THENPOKE
0,0 :rem 213
130 POKE214,1:RETURN :rem 209
140 POKER+3,2:X1=X:X=X+((PEEK(197)=26)*(X<19))-((PEEK(197)
)=33)*(X>1)):POKE10,PEEK(S+X) :rem 96
150 POKE214,22:PRINT:POKE214,1:POKE1,6:POKE2,X1:SYS828:PR
INT" " :rem 66
160 IFPEEK(10)>36THENPOKER+3,15:GOTO390 :rem 83
170 POKE1,7:POKE2,X:SYS828:PRINT" {BLU}#":POKER+3,9
:rem 32
180 IFPEEK(10)=36THENPOKER+3,15:FORG=135TO255STEP5:POKER+
1,G:NEXT:POKER+1,0:I=I+1 :rem 14
190 IFIANDPEEK(197)=36THENGOSUB300 :rem 68
200 POKE10,0:FORG=8TO12:IFPEEK(S(G)+X)=40THENPOKE10,G-2:G
=12 :rem 97
210 NEXT:IFPEEK(10)THENGOTO370 :rem 116
220 IFPEEK(0)=0THENPOKE0,1:GOTO270 :rem 45
230 IFC>200THENL=FNL(19):GOSUB110:PRINT" {PUR}";A$(FNG(8)*
2) :rem 46
240 IFC>300THENL=18-L:GOSUB110:PRINT" {PUR}";A$(FNG(8)*2)
:rem 119
250 L=FNL(18):GOSUB120:L=19-L:GOSUB120 :rem 250
260 IFPEEK(0)THENL=FNL(18):GOSUB110:PRINT" {RED}(":POKE214
,1:L=18-L:GOSUB110:PRINT" {YEL}$" :rem 213
270 IFC>400THENPOKER+2,252:GOTO140 :rem 23
280 Q=Q-2:POKE1,Q:POKE2,W:SYS828:PRINT" {WHT}) {GIU'} {SIN}
":POKE214,1:IFQ<1THENQ=20:W=X :rem 248
290 C=C+1:POKER+2,250:GOTO140 :rem 157
300 I=I-1:POKE1,8:SYS828:A=PEEK(S+X):PRINT" {WHT}.";L=20:
G=240:GOSUB360:POKER,0 :rem 249
310 PRINT" {SIN} ":IFA<37THENRETURN :rem 193
320 POKE2,X+(A=43):O$="@" :IFA>41THENO$="@@{GIU'} { 2 SIN}
@@":rem 100

```

```

330 SYS828:PRINTO$:FORL=2TO5:FORB=1TO6:POKE7169+B,PEEK(37
    140):NEXT :rem 150
340 POKER+2,255-Q*L:POKE646,L:NEXT:SYS828:PRINT" ";:POKER
    +2,0:IFA>41THENPRINT" {GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}"
    :rem 184
350 RETURN :rem 120
360 FORB=1TOL:POKER,G:NEXT:RETURN :rem 224
370 POKER+3,15:POKE2,X:FORA=PEEK(10)TO7STEP-1 :rem 20
380 POKE1,A:SYS828:PRINT" {RED}.{GIU'}{SIN} ":L=50:G=255-A
    *7:GOSUB360:SYS828:NEXT:POKER,0 :rem 85
390 FORB=-2TO2:POKES(7+B)+B+X,46:POKES(7+B)-B+X,46:POKES(
    7+B)+X,46:POKES(7)+B+X,46 :rem 58
400 POKER-1,160-B*9:NEXT:FORL=1TO50:FORB=1TO3:NEXT:POKER+
    2,255-L*2:NEXT :rem 178
410 FORB=-2TO2:POKES(7+B)+B+X,32:POKES(7+B)-B+X,32:POKES(
    7+B)+X,32:POKES(7)+B+X,32:NEXT :rem 152
420 POKER-1,0:POKER+2,0:Z=Z-1:IFZ=0THEN470 :rem 40
430 FORA=1TO5:PRINT" {HOME}{WHT}NUM. VITE ";Z;"PUNTI";I:L=
    40:G=140+Z*4+A*9:GOSUB360 :rem 37

440 PRINT" {HOME}";:FORB=1TO21:PRINT" ";:NEXT:FORB=0TO99:N
    EXTBA:POKER,0 :rem 113
450 FORB=5TO19:X=0:FORL=7TO12:IFPEEK(S(L)+B)=32THENX=X+1:
    IFX=6THENX=B:B=19 :rem 154
460 NEXTL,B:GOTO800 :rem 158
470 POKER+4,154:POKER-6,240:PRINT" {CLR}{RVS}{RED}
    { 6 SPAZI}FINE GIOCO{ 6 SPAZI}":L=100:G=200:GOSUB360:
    L=150 :rem 208
480 G=170:GOSUB360:PRINT" {BLK}{ 3 GIU'} HAI FATTO";I;"PUN
    TI":PRINT" {RED}{ 2 GIU'} IL RECORD E':";H :rem 130
490 POKER,0:IFI>HTHENH=I:PRINT" {BLU}{ 2 GIU'}{ 2 SPAZI}CO
    NGRATULAZIONI!!!{ 2 SPAZI}{GIU'} HAI FATTO IL RECORD!
    " :rem 13
500 PRINT" { 3 GIU'}{PUR}{ 3 SPAZI}PREMI SPAZIO PER
    { 7 SPAZI}GIOCARE ANCORA{OFF}":WAIT197,32:POKER-6,255
    :rem 54
510 PRINT" {CLR}":POKER+4,8:GOTO790 :rem 139
520 DEFFNL(A)=INT(RND(Q)*A):DEFFNG(A)=INT(RND(H)*A)
    :rem 25
530 DEFFNL(A)=INT(RND(Q)*A):DEFFNG(A)=INT(RND(H)*A):DEFFN
    H(A)=INT(RND(H)*A)*2:GOTO70 :rem 40
540 POKER+4,154:PRINT" {CLR}{GIU'}{RED}{RVS}{ 2 SPAZI}TRAF
    FICO{ 2 SPAZI}SPAZIALE" :rem 195
550 PRINT" { 3 GIU'}{BLK} USA I SEGUENTI TASTI { 2 GIU'}Z.
    .....SINISTRA" :rem 136
560 PRINT"X.....DESTRA" :rem 57
570 PRINT"M.....FUOCO" :rem 22
580 PRINT" { 2 GIU'}{ 2 SPAZI}SPAZIO PER PARTIRE":rem 100
590 POKER-6,255:WAIT197,32:PRINT" {CLR}":RETURN :rem 163
600 DEFFNL(A)=INT(RND(Q)*A):DEFFNG(A)=INT(RND(C)*A):R=368
    75 :rem 233

```

```

610 FORA=828TO836:READB:POKEA,B:NEXT:DATA166,1,164,2,24,3
      2,240,255,96 :rem 198
620 DIMA$(18):DIMS(12):POKE52,28:POKE56,28:FORA=7168TO763
      1:POKEA,PEEK(A+25600):NEXT :rem 147
630 FORA=7448TO7535:READB:POKEA,B:NEXT :rem 117
640 POKER+3,15:GOSUB540:POKER+4,8:PRINT"{CLR}" :rem 122
650 DATA254,124,40,124,40,56,16,16 :rem 179
660 DATA129,66,60,36,36,60,66,129 :rem 152
670 DATA,48,72,84,72,48,, :rem 1
680 DATA38,91,162,152,130,106,60,4 :rem 183
690 DATA24,54,41,66,169,130,84,56 :rem 152
700 DATA16,16,56,84,84,56,16,124 :rem 95
710 DATA,16,8,16,32,16,16,56 :rem 138
720 DATA1,2,60,64,160,132,136,129 :rem 125
730 DATA224,152,8,136,70,9,17,145 :rem 140
740 DATA130,144,121,5,4,5,6,3 :rem 177
750 DATA133,3,20,72,16,32,32,192 :rem 76
760 FORA=0TO12STEP6:A$(A)="&":A$(A+1)="*+{GIU'}{ 2 SIN},-
      ":A$(A+2)="'":A$(A+3)="*+{GIU'}{ 2 SIN},-" :rem 200
770 A$(A+5)="#{GIU'}{ 2 SIN}%&":NEXT :rem 170
780 FORA=1TO12:S(A)=7680+22*A:NEXT:S=S(8) :rem 133
790 X=15:I=0:Q=20:W=X:Z=5:C=0 :rem 203
800 FORA=1TO8:G=150+A*5:L=40:PRINT"{HOME}{YEL}PREPARATI A
      LLA CORSA !{BLU}":POKE1,1:POKE2,X:SYS828 :rem 118
810 PRINT"{BLU}#":GOSUB360:PRINT"{HOME}{ 22 SPAZI}":NEXT:
      POKER,0:GOTO140 :rem 181

```



La tomba egizia

joystick

Sei un coraggioso egittologo che, sfidando tutte le maledizioni, intende recuperare un favoloso tesoro nascosto nella tomba del Faraone. Per raggiungere la meta devi attraversare un misterioso labirinto, fatto di muri e colonne, senza

farti catturare dalle tre mummie che fanno la guardia al tesoro. Più sarai rapido nel compiere il percorso, maggiore sarà la quantità di oro che potrai recuperare. Usa il joystick nella porta n. 1 per muoverti nelle 8 direzioni possibili.

```

10 GOSUB630:PRINT"{CLR}":COLOR4,3,4:COLOR0,1:VOL8:GOTO300
      :rem 115
20 GOSUB240:C=2048:DX=1:DY=1:EX(1)=5:EX(2)=20:EX(3)=35
      :rem 77

```

```

30 Q=40:EY(1)=12:EY(2)=6:EY(3)=22:POKE4030,32      :rem 219
40 POKE3072+Q*DY+DX,33:POKEC+Q*DY+DX,68            :rem 75
50 FORZ=1TO3:POKE3072+Q*EY(Z)+EX(Z),36:POKEC+Q*EY(Z)+EX(Z)
  ),69:NEXT                                           :rem 56
60 POKE4071,37:POKE3047,71:S=3072                  :rem 88
70 TR=500                                           :rem 223
80 SOUND3,700,2:FORZ=1TO25:NEXT                     :rem 177
90 X1=JOY(1):CY=(X1=1ORX1=8ORX1=2)-(X1=5ORX1=6ORX1=4)
  :rem 231
100 CX=-(X1=3ORX1=2ORX1=4)+(X1=7ORX1=8ORX1=6)      :rem 201
110 IFCX=0ANDCY=0THEN160                            :rem 203
120 IFPEEK(S+Q*(DY+CY)+(DX+CX))=35THEN160          :rem 143
130 POKES+Q*DY+DX,32:DX=DX+CX:DY=DY+CY:IFPEEK(S+Q*DY+DX)=
  36THEN420                                          :rem 165
140 POKEC+Q*DY+DX,68:POKES+Q*DY+DX,33              :rem 3
150 IFS+Q*DY+DX=4071THEN520                         :rem 81
160 B=INT(RND(1)*3)+1:CX(B)=0:CY(B)=0:W=0          :rem 26
170 POKES+Q*EY(B)+EX(B),32:CX(B)=(EX(B)>DX)-(EX(B)<DX))
  :rem 180
180 EX(B)=EX(B)+CX(B)                               :rem 143
190 CY(B)=(EY(B)>DY)-(EY(B)<DY))                     :rem 60
200 IFPEEK(S+Q*EY(B)+EX(B)+Q*CY(B))=35THENCY(B)=0:EX(B)=E
  X(B)-CX(B)                                        :rem 147
210 EY(B)=EY(B)+CY(B)                              :rem 140
220 IFPEEK(S+Q*EY(B)+EX(B))=33THEN420              :rem 134
230 POKES+Q*EY(B)+EX(B),36:POKEC+Q*EY(B)+EX(B),69:TR=TR-1
  :GOTO80                                           :rem 83
240 FORM=3112TO4031                                 :rem 57
250 IFINT(RND(1)*3)=1ANDPEEK(M-1)<>35THEN280        :rem 50
260 NEXT                                             :rem 215
270 RETURN                                           :rem 121
280 POKEM-1024,66:POKEM,35:NEXT                     :rem 101
290 RETURN                                           :rem 123
300 FORI=14600TO14607:READJ:POKEI,J:NEXT           :rem 225
310 DATA60,60,24,255,60,60,102,102                :rem 162
320 FORI=14616TO14623:READJ:POKEI,J:NEXT           :rem 232
330 DATA255,255,255,255,255,255,255,255          :rem 196
340 FORI=14624TO14631:READJ:POKEI,J:NEXT           :rem 232
350 DATA129,153,102,60,255,60,66,66               :rem 238
360 FORI=14632TO14639:READJ:POKEI,J:NEXT:PRINT"{CLR}"
  :rem 143
370 DATA0,0,126,126,126,126,0,0                  :rem 12
380 FORK=3072TO3111:POKEK-1024,66:POKEK,35:POKEK-64,66:PO
  KEK+960,35:NEXT                                   :rem 53
390 FORK=3072TO4032STEP40:POKEK-1024,66:POKEK,35:POKEK-98
  5,66:POKEK+39,35                                 :rem 105
400 NEXT                                             :rem 211
410 GOTO20                                           :rem 48
420 FORL2=1TO5:FORL1=800TO400STEP-20              :rem 182
430 SOUND1,L1,1:NEXTL1:NEXTL2                       :rem 68

```

```

440 PRINTTAB(5) "{WHT}{GIU'}I GUARDIANI TI HANNO CATTURATO
      " :rem 129
450 PRINTTAB(17) "{ 2 GIU'}{YEL}ORO = {BLU}"SC :rem 156
460 PRINTTAB(4) "{GIU'}{CYN}PREMI IL PULSANTE PER RIGIOCAR
      E" :rem 113
470 PRINTTAB(9) "{GIU'}{CYN}PREMI (Q) PER SMETTERE"
      :rem 236
480 GETA$:X1=JOY(1)AND128:IFA$="Q"THENPOKE65298,196:POKE6
      5299,208:SCNCLR:END :rem 73
490 IFX1=0THEN480 :rem 237
500 IFSC>PHTHENPH=SC :rem 42
510 PRINT "{CLR}":SC=0:GOTO380 :rem 69
520 PRINT:PRINTTAB(8) "{WHT}HAI RECUPERATO IL TESORO"
      :rem 209
530 FORZ=1TO100 :rem 123
540 SOUND1,INT(RND(1)*400)+500,2:NEXT :rem 118
550 PRINT "{CLR}{ 5 GIU'}":PRINTTAB(16) "{BLU}ORO = {YEL}"SC
      ;:PRINT " " :rem 179
560 FORL=1TOTR:SC=SC+1:PRINTTAB(21) "{SU}"SC:NEXT:rem 186
570 PRINTTAB(14) "{ 2 GIU'}{RED}RECORD =";:PRINTTAB(22) "
      {YEL}"PH :rem 60
580 PRINTTAB(9) "{GIU'}{PUR}PREMI (Q) PER SMETTERE"
      :rem 235
590 PRINT:PRINTTAB(4) "PREMI IL PULSANTE PER CONTINUARE"
      :rem 239
600 GETA$:X1=JOY(1)AND128:IFX1>0THENPRINT "{CLR}":GOTO380
      :rem 30
610 IFA$="Q"THENPOKE65298,196:POKE65299,208:SCNCLR:END
      :rem 227
620 GOTO600 :rem 103
630 REM INIZIO CARATTERI=14336 ($3800) :rem 108
640 COLOR0,1:PRINT "{CLR}{BLK}{ 3 GIU'}MO":PRINT "
      { 5 GIU'}TD000 D6FF 3800":PRINT "{GIU'}X":PRINT "{GIU'}
      GO670{HOME}" :rem 210
650 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56 :rem 141
660 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END :rem 117
670 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN
      :rem 30
      :rem 0

```

Torneo



2 joystick

*C'era una volta, nel lontano medio-
evo, una lunga guerra tra due Regni* | *confinanti. Questa guerra aveva
ormai decimato gli eserciti, e per*

evitare che si continuasse a spargere sangue i due Sovrani decisero che la vittoria sarebbe dipesa dall'esito di un torneo, in cui si sarebbero fronteggiati in singolar tenzone i migliori cavalieri delle due armate. Il torneo, a cui avrebbero partecipato tre cavalieri rossi da una parte e tre neri dall'altra, si sarebbe svolto in un'area incantata, dove c'erano tre griglie magiche: quando un cavaliere ne calpestava una, scompariva e subito dopo ricompariva in un qualsiasi altro punto dell'arena.

Se volete scoprire come andò a finire la storia, con questo gioco sarete voi a guidare i cavalieri nei loro duelli: un giocatore muove i rossi e l'altro i neri. Ogni cavaliere ha a sua disposizione 20 frecce magiche da scoccare contro l'avversario, e se le esaurisce il suo unico scampo è la fuga, a meno che anche il suo nemico resti senza munizioni; in tal caso entrambi i contendenti ricevono altre 20 frecce. Il cavaliere nero è controllato dal joystick n. 1, quello rosso dal joystick n. 2.

```

100 COLOR4,3,3:COLOR0,2:GOTO710 :rem 84
110 CLR:N=15:B=32:CO=-1024:JB=128:HP=102:VOL8 :rem 92
120 RN=1:RO=3152:FB=3078:FO=3102:LB=3080:LR=3104:GOSUB920 :rem 41
130 DX(0)=0:DX(1)=-40:DX(2)=-39:DX(3)=1:DX(4)=41:DX(5)=40 :rem 52
    :DX(6)=39:DX(7)=-1
140 D2(0)=0:D2(1)=-40:D2(2)=-39:D2(3)=1:D2(4)=41:D2(5)=40 :rem 5
    :D2(6)=39:D2(7)=-1
150 DX(8)=-41:CS(0)=111:CS(1)=110:CS(2)=112:CS(3)=108:CS( :rem 105
    4)=115:CS(5)=111
160 D2(8)=-41:C2(0)=110:C2(1)=110:C2(2)=112:C2(3)=108:C2( :rem 125
    4)=115:C2(5)=111
170 CS(6)=113:CS(7)=109:CS(8)=114 :rem 226
180 C2(6)=113:C2(7)=109:C2(8)=114 :rem 128
190 RESTORE:GOSUB650:FORN=15200TO15359:READMD:POKENP,MD: :rem 213
    NEXT
200 PRINTSPC(15);"{SU}{ 9 SPAZI}" :rem 204
210 OP=3153:O2=4030:POKEOP,111:POKEO2,110:POKEOP+CO,0:POK :rem 201
    EO2+CO,66
220 IFAT+NA=0THENPOKEOP,B:POKEO2,B:RN=RN-1:GOTO190 :rem 196
230 JV=JOY(1)ANDN:FR=JOY(1)ANDJB:CS(0)=CS(JV):UP=OP+DX(JV :rem 113
    )
240 IFPEEK(UP)<>BTHENGOSUB1240 :rem 114
250 POKEOP,B:POKEUP+CO,0:POKEUP,CS(JV):OP=UP :rem 118
260 IFFR=JBTHENGOSUB330 :rem 205
270 J2=JOY(2)ANDN:F2=JOY(2)ANDJB:C2(0)=C2(J2):U2=O2+D2(J2 :rem 71
    )
280 IFPEEK(U2)<>BTHENGOSUB1270 :rem 91
290 POKEO2,B:POKEU2+CO,66:POKEU2,C2(J2):O2=U2 :rem 219
300 IFF2=JBTHENGOSUB370 :rem 172
310 GOTO220 :rem 97

```

```

320 : :rem 207
330 IFNA=0THENRETURN :rem 48
340 NA=NA-1:BP=INT(NA/10):IFBP>1THENBP=1 :rem 173
350 PRINT" {HOME} {BLK} ";NA:POKE3074+BP,B:D=DX(JV):JC=CS(JV) :rem 96
   ):GOSUB470
360 AP=UP+D:C1=0:GOTO410 :rem 158
370 IFAT=0THENRETURN :rem 58
380 AT=AT-1:BT=INT(AT/10):IFBT>1THENBT=1 :rem 207
390 PRINT" {HOME} {RED} ";SPC(36);AT:POKE3110+BT,B:D=D2(J2): :rem 61
   JC=C2(J2):GOSUB470
400 AP=U2+D:C1=2 :rem 117
410 AD=JC+8:IFPEEK(AP)<>BTHENRETURN :rem 226
420 FORA=1TO15:NP=AP+D :rem 74
430 AC=NP+CO :rem 179
440 IFPEEK(NP)<>BTHEN570 :rem 194
450 POKEAP,B:POKEAC,C1:POKENP,AD:AP=NP:NEXT:POKEAP,B:RETU :rem 173
   RN
460 : :rem 212
470 IFD<>0THENRETURN :rem 39
480 IFJC=110THEND=-40:RETURN :rem 226
490 IFJC=111THEND=40:RETURN :rem 183
500 IFJC=109THEND=-1:RETURN :rem 176
510 IFJC=114THEND=-41:RETURN :rem 225
520 IFJC=113THEND=39:RETURN :rem 187
530 IFJC=108THEND=1:RETURN :rem 133
540 IFJC=112THEND=-39:RETURN :rem 233
550 D=41:RETURN :rem 154
560 : :rem 213
570 IFPEEK(NP)<108THENPOKEAP,B:RETURN :rem 139
580 IFC1=0THEN620 :rem 212
590 POKELB,B:LB=LB-1:GOSUB670 :rem 17
600 IFLB=FB-1THEN1320 :rem 203
610 GOTO190 :rem 106
620 POKELR,B:LR=LR-1:GOSUB680 :rem 60
630 IFLR=FO-1THEN1330 :rem 236
640 GOTO190 :rem 109
650 NA=20:AT=20:PRINT" {HOME} {BLK} ";NA;SPC(32);" {RED} ";AT :rem 241
660 PRINT" {BLU} {HOME} { 2 GIU' } {RVS} ";SPC(15);"DUELLO ";RN :rem 218
   ;" {OFF} ":RN=RN+1:FORII=1TO500:NEXT:RETURN
670 DP=UP:OM=U2:GOTO690 :rem 191
680 DP=U2:OM=UP :rem 174
690 POKEAP,B:POKEOM,B:GOSUB1420:FORK=126TO124STEP-1:POKED :rem 75
   P,K
700 FORH=1TO100:NEXT:NEXT:POKEDP,127:POKEDP,B:POKEUP,B:PO :rem 124
   KEU2,B:RETURN
710 GOSUB1430 :rem 224
720 FORNP=15200TO15359:READMD:POKENP,MD:DC=DC+MD:NEXT :rem 98
730 IFDC<>13392THENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END :rem 150
740 GOTO110 :rem 102

```

```

750 : :rem 214
760 DATA102,227,241,159,159,241,227,102 :rem 179
770 DATA102,199,143,249,249,143,199,102 :rem 198
780 DATA126,219,153,24,60,231,231,126 :rem 76
790 DATA126,231,231,60,24,153,219,126 :rem 77
800 DATA60,6,207,253,201,201,124,60 :rem 216
810 DATA60,62,147,147,191,243,96,60 :rem 246
820 DATA60,96,243,191,147,147,62,60 :rem 247
830 DATA60,124,201,201,253,207,6,60 :rem 219
840 DATA0,132,66,63,66,132,0,0,0,33,66,252,66,33,0,0,16,5
    6,84,16,16,16,40,68 :rem 185
850 DATA68,40,16,16,16,84,56,16,7,3,5,8,16,224,32,32,4,4,
    7,8,16,160,192,224 :rem 153
860 DATA224,192,160,16,8,7,4,4,32,32,224,16,8,5,3,7
    :rem 245
870 DATA0,0,8,16,4,16,0,0 :rem 231
880 DATA0,0,20,10,32,20,0,0 :rem 56
890 DATA68,9,32,132,1,40,130,17 :rem 34
900 DATA0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 103
910 : :rem 212
920 PRINT"{BLK}{CLR}{GRN}{ 12 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}T O R
    N E O{ 2 SPAZI}{OFF}{RED}{ 14 SPAZI}"; :rem 127
930 NA=20:AT=20:PRINT"{HOME}";NA;SPC(B);AT :rem 164
940 FORL=3072TO3083:POKEL+CO,0:NEXT:FORL=3105TO3110:POKEL
    +CO,66:NEXT :rem 239
950 FORL=FBTOLB:POKEL,110:NEXT:FORL=FOTOLR:POKEL,110:NEXT
    :rem 31
960 PRINT"{BLK}U{ 38 C}I" :rem 144
970 GOSUB1220:POKE3154+CO,0:POKE3154,66:POKE3189+CO,0:POK
    E3189,66:POKE3190,HP :rem 41
980 POKE3190+CO,66:PRINT"B K U{ 4 C}I{ 2 SPAZI}U{ 5 C}I
    { 2 SPAZI}U{ 5 C}I{ 2 SPAZI}U{ 4 C}I J B" :rem 68
990 PRINT"B{ 3 SPAZI}J{ 4 C}K{ 2 SPAZI}J{ 5 C}K
    { 2 SPAZI}J{ 5 C}K{ 2 SPAZI}J{ 4 C}K{ 3 SPAZI}B"
    :rem 1
1000 GOSUB1220 :rem 6
1010 PRINT"B{ 3 SPAZI}U{ 7 C}I{ 2 SPAZI}U{ 8 C}I
    { 2 SPAZI}U{ 7 C}I{ 3 SPAZI}B" :rem 179
1020 PRINT"B{ 3 SPAZI}J{ 7 C}K{ 2 SPAZI}J{ 8 C}K
    { 2 SPAZI}J{ 7 C}K UCK" :rem 58
1030 PRINT"JCI";SPC(34);"J{ 2 C}" :rem 147
1040 PRINT"{ 2 C}K{ 3 SPAZI}U{ 4 C}I{ 4 SPAZI}UCI
    { 2 SPAZI}UCI{ 4 SPAZI}U{ 4 C}I" :rem 253
1050 PRINT"{ 6 SPAZI}J{ 4 C}K{ 2 SPAZI}UCK{ 6 SPAZI}JCI
    { 2 SPAZI}J{ 4 C}K{ 3 SPAZI}U{ 2 C}" :rem 237
1060 PRINT"{ 2 C}I{ 11 SPAZI}B{ 10 SPAZI}B{ 11 SPAZI}JCI
    " :rem 193
1070 PRINT"UCK U{ 2 C}I U{ 2 C}I B{ 4 SPAZI}{BLK}{<+>}
    {RED}{<+>}{BLK}{ 4 SPAZI}B U{ 2 C}I U{ 2 C}I
    { 3 SPAZI}B" :rem 90

```



```

1080 PRINT"B{ 3 SPAZI}J{ 2 C}K J{ 2 C}K B{ 4 SPAZI}{RED}
      [<+>]{BLK}[<+>]{ 4 SPAZI}B J{ 2 C}K J{ 2 C}K UCK"
      :rem 167
1090 PRINT"JCI{ 11 SPAZI}B{ 10 SPAZI}B{ 11 SPAZI}J
      { 2 C}"
      :rem 197
1100 PRINT"{ 2 C}K{ 3 SPAZI}U{ 4 C}I{ 2 SPAZI}JCI
      { 6 SPAZI}UCK{ 2 SPAZI}U{ 4 C}I{ 6 SPAZI}"
      :rem 241
1110 PRINT"{ 6 SPAZI}J{ 4 C}K{ 4 SPAZI}JCK{ 2 SPAZI}JCK
      { 4 SPAZI}J{ 4 C}K{ 3 SPAZI}U{ 2 C}"
      :rem 225
1120 PRINT"{ 2 C}I{ 34 SPAZI}JCI"
      :rem 58
1130 PRINT"UCK U{ 7 C}I{ 2 SPAZI}U{ 8 C}I{ 2 SPAZI}U
      { 7 C}I{ 3 SPAZI}B"
      :rem 87
1140 PRINT"B{ 3 SPAZI}J{ 7 C}K{ 2 SPAZI}J{ 8 C}K
      { 2 SPAZI}J{ 7 C}K{ 3 SPAZI}B"
      :rem 156
1150 GOSUB1220
      :rem 12
1160 PRINT"B{ 3 SPAZI}U{ 4 C}I{ 2 SPAZI}U{ 5 C}I
      { 2 SPAZI}U{ 5 C}I{ 2 SPAZI}U{ 4 C}I{ 3 SPAZI}B"
      :rem 75
1170 PRINT"B I J{ 4 C}K{ 2 SPAZI}J{ 5 C}K{ 2 SPAZI}J
      { 5 C}K{ 2 SPAZI}J{ 4 C}K U B"
      :rem 198
1180 PRINT"B":POKE3993,HP
      :rem 98
1190 FORL=2967TO3047:POKEL,0:NEXT
      :rem 14
1200 POKE4031,93:POKE4032,74:FORL=4033TO4070:POKEL,67:NEX
      T
      :rem 196
1210 POKE3994,66:POKE4029,66:POKE4071,75:RETURN
      :rem 27
1220 PRINT"B";SPC(38);"B":RETURN
      :rem 144
1230 :
      :rem 0
1240 IFPEEK(UP)<>HPTHENUP=OP:RETURN
      :rem 77
1250 RF=INT(RND(1)*879)+RO:IFPEEK(RF)<>BTHEN1250:rem
      103
1260 UP=RF:POKEUP+CO,0:POKEOP,B:MP=UP:JP=JV:GOSUB1300
      :rem 200

1270 IFPEEK(U2)<>HPTHENU2=O2:RETURN
      :rem 246
1280 R2=INT(RND(1)*879)+RO:IFPEEK(R2)<>BTHEN1280:rem
      69
1290 U2=R2:POKEU2+CO,66:POKEO2,B:MP=U2:JP=J2:GOSUB1300:RE
      TURN
      :rem 113
1300 FORMN=124TO126:POKEMP,MN:FORW=1TO150:NEXT:NEXT:POKEM
      P,CS(JP):RETURN
      :rem 1
1310 :
      :rem 255
1320 WN$=" ROSSI ":LS$=" NERI ":T1=3:T2=6:GOTO1340
      :rem 233
1330 WN$=" NERI ":LS$=" ROSSI ":T1=3:T2=5
      :rem 174
1340 PRINT"{CLR}";TAB(T1);"{GIU'}{BLK}I CAVALIERI";WN$;"S
      ONO VITTORIOSI!{GIU'}"
      :rem 29
1350 PRINTTAB(T2);"ESSI HANNO SCONFITTO I";LS$
      :rem 43
1360 PRINTTAB(13);"{GIU'}IN";RN-1;"DUELLI."
      :rem 175
1370 PRINT"{ 14 GIU'}{ 3 SPAZI}PREMI <RETURN> PER GIOCARE
      ANCORA"
      :rem 246
1380 PRINT"{ 5 SPAZI}O UN ALTRO TASTO PER SMETTERE":POKE2
      39,0
      :rem 79
1390 GETI$:IFI$=""THEN1390
      :rem 205

```

```

1400 IFI$<>CHR$(13) THEN POKE65298, PEEK(65298) OR 4: POKE65299
      ,208: SCNCLR: END :rem 48
1410 GOTO110 :rem 145
1420 SOUND3,800,20: RETURN :rem 239
1430 REM INIZIO CARATTERI=14336 ($3800) :rem 155
1440 PRINT"{CLR}{WHT}{ 3 GIU' }MO":PRINT"{ 5 GIU' }TD000 D6
      FF 3800":PRINT"{GIU' }X":PRINT"{GIU' }GO1470{HOME}"
      :rem 95
1450 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56 :rem 188
1460 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem 164
1470 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN
      :rem 77
      :rem 0

```

Dieta equilibrata

seconda parte

C64E-plus/4

Stampante opz.

Sul numero 35 della nostra rivista (per intenderci quello della scorsa settimana) è stata pubblicata la prima parte di questo ottimo programma che ti permetterà di ottenere un preciso responso dietologico sulla tua alimentazione. Eccoti quindi la seconda parte, a cui farà seguito la prossima settimana la terza ed ultima. Per continuare il

lavoro di battitura carica STOP BUG, attivalo e carica la prima parte di DIETA EQUILIBRATA, dopodiché digita la seconda parte e salva il tutto su nastro o disco. Ricordiamo ai possessori del Plus/4 che DIETA EQUILIBRATA è, con una semplicissima modifica illustrata nel commento alla prima parte, adattabile a questo computer.

```

2250 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }" :rem 96
2260 PRINT"{GIU' }VUOI SAPERE SE LA TUA DIETA GIORNALIERA
      E' EQUILIBRATA? (S/N)" :rem 81
2270 GETZX$:IFZX$="" THEN2270 :rem 155
2280 IFZX$<>"N"ANDZX$<>"S" THEN2270 :rem 241
2290 IFZX$="N" THEN2840 :rem 254
2300 PRINT"{CLR}{ 4 GIU' } {RVS}SEI MASCHIO O FEMMINA?
      {OFF} (M/F)" :rem 114
2310 GETS$:IFSS$="" THEN2310 :rem 211
2320 IFSS$="M" THENPRINT"{SU}"TAB(31)"MASCHIO" :rem 0
2330 IFSS$="F" THENPRINT"{SU}"TAB(31)"FEMMINA" :rem 243
2340 IFSS$<>"M"ANDSS$<>"F" THEN2310 :rem 29
2350 INPUT"{GIU' } {RVS}QUANTI ANNI HAI";E :rem 11
2360 INPUT"{GIU' } {RVS}QUANTO PESI (IN KG)";P% :rem 245

```

```

2370 PRINT" { 2 GIU' } { 2 SPAZI } ASPETTA UN ATTIMO...STO VAL
      UTANDO SE"                                     :rem      8
2380 PRINT" {GIU' } { 2 SPAZI } LA TUA DIETA E' EQUILIBRATA...
      "                                               :rem     182
2390 FORDF=1TO1000:NEXT:PRINTCHR$(147)              :rem      63
2400 IFE<12THEN2910                                  :rem      52
2410 IFS$="F"THEN2530                                :rem     141
2420 REM:CONFRONTI LOGICI UOMINI                    :rem      32
2430 IFE>=12ANDE<14THENCN=P%*65:GOTO2640          :rem     115
2440 IFE<16THENCN=P%*55:GOTO2640                   :rem     127
2450 IFE<18THENCN=P%*50:GOTO2640                   :rem     125
2460 IFE<20THENCN=P%*48:GOTO2640                   :rem     126
2470 IFE<22THENCN=P%*46:GOTO2640                   :rem     127
2480 IFE<40THENCN=P%*42:GOTO2640                   :rem     124
2490 IFE<50THENCN=P%*39:GOTO2640                   :rem     132
2500 IFE<60THENCN=P%*37:GOTO2640                   :rem     123
2510 IFE<70THENCN=P%*34:GOTO2640                   :rem     122
2520 IFE>=70THENCN=P%*31:GOTO2640                  :rem     183
2530 REM:CONFRONTI LOGICI DONNE                     :rem     197
2540 IFE>=12ANDE<14THENCN=P%*55:GOTO2640          :rem     116
2550 IFE<16THENCN=P%*50:GOTO2640                   :rem     124
2560 IFE<18THENCN=P%*45:GOTO2640                   :rem     131
2570 IFE<20THENCN=P%*42:GOTO2640                   :rem     122
2580 IFE<22THENCN=P%*40:GOTO2640                   :rem     123
2590 IFE<40THENCN=P%*38:GOTO2640                   :rem     131
2600 IFE<50THENCN=P%*35:GOTO2640                   :rem     121
2610 IFE<60THENCN=P%*32:GOTO2640                   :rem     120
2620 IFE<70THENCN=P%*31:GOTO2640                   :rem     121
2630 IFE>=70THENCN=P%*27:GOTO2640                  :rem     190
2640 REM:CONFR.LOGICI*STAMPA DIETA EQUILIBRATA      :rem     209
2650 GOSUB230                                         :rem     226
2660 IF (H+J) < 8 THEN PRINT:PRINT" { 2 SPAZI } {RVS} CARENZA DI
      PROTEINE TOTALI"                               :rem     124
2670 IF (H+J) > 20 THEN PRINT:PRINT" { 2 SPAZI } {RVS} ECCEDEENZA
      DI PROTEINE TOTALI"                            :rem      39
2680 IF H < 4 THEN PRINT:PRINT" { 2 SPAZI } {RVS} CARENZA DI PROT
      EINE ANIMALI"                                   :rem     226
2690 IF H > 10 THEN PRINT:PRINT" { 2 SPAZI } {RVS} ECCEDEENZA DI P
      ROTEINE ANIMALI"                                :rem     144
2700 IF K > 35 THEN PRINT:PRINT" { 2 SPAZI } {RVS} ECCEDEENZA DI G
      RASSI"                                           :rem     250
2710 IF L > 65 THEN PRINT:PRINT" { 2 SPAZI } {RVS} ECCEDEENZA DI C
      ARBOIDRATI"                                     :rem      90
2720 GOSUB310                                         :rem     223
2730 O$=" { 2 SPAZI } {RVS} DIETA CON PRINCIPI ALIMENTARI
      {OFF} { 20 SPAZI } {RVS} EQUILIBRATI"          :rem      60
2740 IF (H+J) >= 8 AND (H+J) <= 20 AND H >= 4 AND H <= 10 AND K <= 35 AND L <= 6
      5 THEN 2760                                     :rem     152
2750 GOTO2770                                         :rem     215
2760 IF VTS$="A B1 B2 PP C " THEN PRINT O$         :rem     231

```

```

2770 PRINT:PRINT" { 2 SPAZI }*****
      *****
      :rem 38
2780 IFD=1THENPRINT#4:CLOSE4:D=0:ET=0:GOTO2840 :rem 117
2790 PRINT" {GIU' }VUOI LA VALUTAZIONE SU STAMPANTE? (S/N) "
      :rem 139
2800 GETZ$:IFZ$=""THEN2800 :rem 233
2810 IFZ$="S"THENI2=I2+1:IFI2<2THENGOSUB6260 :rem 153
2820 IFZ$="S"THEND=1:GOTO6310 :rem 203
2830 IFZ$<>"S"ANDZ$<>"N"THEN2800 :rem 65
2840 PRINT" {GIU' }{ 4 SPAZI }VUOI CONTINUARE" :rem 235
2850 PRINT" { 8 SPAZI }CON UN'ALTRA DIETA? (S/N) " :rem 133
2860 GETKK$:IFKK$=""THEN2860 :rem 109
2870 IFKK$="N"THENPRINT" {GIU' }{WHT} OK,CIAO{YEL}":END
      :rem 144
2880 IFKK$<>"N"ANDKK$<>"S"THEN2860 :rem 196
2890 CT=0:AT=0:VT=0:GT=0:ZT=0:S1$="":S2$="":S3$="":S4$=""
      :S5$="" :rem 244
2900 GOTO5490 :rem 214
2910 REM:CONFRONTI LOGICI PER E<12 :rem 30
2920 PT=(AT+VT)/4:GT=GT/9:ZT=ZT/4 :rem 23
2930 ET=0:REM AZZER.CONTROLLO STAMPA ETA'<12 :rem 206
2940 IFE<=0.5THENCG=650:PG=12:GG=22:ZG=101:GOTO3000
      :rem 250
2950 IFE<1THENCG=950:PG=25:GG=32:ZG=140:GOTO3000:rem 103
2960 IFE<4THENCG=1250:PG=29:GG=42:ZG=189:GOTO3000
      :rem 167
2970 IFE<7THENCG=1720:PG=38:GG=57:ZG=260:GOTO3000
      :rem 169
2980 IFE<10THENCG=2020:PG=45:GG=67:ZG=309:GOTO3000
      :rem 209
2990 IFE<12THENCG=2400:PG=55:GG=79:ZG=367:GOTO3000
      :rem 222
3000 REM:STAMPA VALUTAZIONI DIETA E<12 :rem 72
3010 GOSUB230 :rem 217
3020 IFPT>PG+PG/4THENPRINT:PRINT" {RVS} ECCESSO DI PROTEI
      NE" :rem 195
3030 IFPT<PGTHENPRINT:PRINT" {RVS} CARENZA DI PROTEINE"
      :rem 156
3040 IFGT>GG+GG/10THENPRINT:PRINT" {RVS} ECCESSO DI GRASS
      I" :rem 58
3050 IFZT>ZG+ZG/10THENPRINT:PRINT" {RVS} ECCESSO DI CARBO
      IDRATI" :rem 207
3060 GOSUB310 :rem 221
3070 O$="{ 2 SPAZI }{RVS} DIETA CON PRINCIPI ALIMENTARI
      {OFF}{ 20 SPAZI }{RVS} EQUILIBRATI" :rem 58
3080 IFPT<=PG+PG/4ANDPT>=PGANDGT<GG+GG/10ANDZT<=ZG+ZG/10
      THEN2760 :rem 111
3090 GOTO2770 :rem 213
3100 REM:LETTURA DATA :rem 29
3110 DIMA$(216,7) :rem 81
3120 FORR=1TO216 :rem 169

```

```

3130 FORC=1TO7 :rem 57
3140 READA$(R,C) :rem 91
3150 NEXT:NEXT :rem 129
3160 REM:SUB 2*PANE :rem 82
3170 DATA"PANE TIPO 0",270,8,0.5,58,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",0 :rem 12
3180 DATA"PANE TIPO 00",280,8,0.5,61,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",0 :rem 25
3190 DATA"GRISSINI",410,10,10,70,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",0 :rem 84
3200 DATA"FETTE BISCOTTATE",400,11,6,76,"{ 2 SPAZI}B1 B2
PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 41
3210 DATA"BISCOTTI SENZA UOVA",420,6,8,81,"{ 13 SPAZI}",0
:rem 42
3220 DATA"CRACKERS SALATI",440,9,12,74,"{ 13 SPAZI}",0
:rem 76
3230 DATA"BISCOTTI UOVO",417,6,7.9,85.4,"{ 13 SPAZI}",7
:rem 146
3240 DATA"PANE TIPO 1",267,8.9,0.6,60.3,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",0 :rem 180
3250 DATA"PANE INTEGRALE",243,7.5,1.3,53.8,"{ 2 SPAZI}B1
B2{ 6 SPAZI}",0 :rem 221
3260 DATA"PANINI OLIO",302,7.7,5.8,58.3,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",0 :rem 24
3270 DATA"FARINA FRUM.INTEGR.",321,11.9,1.9,68.4,"
{ 2 SPAZI}B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 4
3280 DATA"FARINA FRUM.O",343,11.5,1,76.9,"{ 2 SPAZI}B1 B2
PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 250
3290 DATA"FARINA FRUM.00",343,11,0.7,78,"{ 2 SPAZI}B1 B2
PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 168
3300 DATA"FARINA MAIS",365,8.7,2.7,81.5,"A B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",0 :rem 225
3310 DATA"FARINA RISO",363,7.3,0.5,87.8,"{ 2 SPAZI}B1 B2
PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 178
3320 DATA"FARINA ORZO",360,10.6,1.9,80,"{ 2 SPAZI}B1 B2 P
P{ 3 SPAZI}",0 :rem 130
3330 REM:SUB 4*CARNI :rem 156
3340 DATA"CERVELLO",150,0,12,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP C ",10
:rem 84
3350 DATA"CUORE",150,0,8,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP C ",19
:rem 85
3360 DATA"FEGATO",140,0,4,4,"A B1 B2 PP C ",21 :rem 199
3370 DATA"MILZA",100,0,3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP C ",19
:rem 76
3380 DATA"TRIPPA",100,0,4,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2{ 6 SPAZI}",1
6 :rem 187
3390 DATA"CARNE IN SCATOLA",85,0,3.5,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 P
P C ",14 :rem 18
3400 DATA"COTECHINO",390,0,34,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",20 :rem 185

```

3410 DATA"MORTADELLA",420,0,40,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",15 :rem 158
3420 DATA"PROSCIUTTO CRUDO",460,0,42,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",20 :rem 181
3430 DATA"PROSCIUTTO MAGRO",150,0,5,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",28 :rem 34
3440 DATA"PROSCIUTTO COTTO",410,0,37,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 P
P{ 3 SPAZI}",21 :rem 99
3450 DATA"SALAME STAGIONATO",455,0,35,0,"B1-B2-PP ",35
:rem 209
3460 DATA"SALSICCIA FRESCA",330,0,30,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 P
P{ 3 SPAZI}",15 :rem 253
3470 DATA"VITELLO",110,0,3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",21 :rem 166
3480 DATA"MANZO MAGRO",120,0,4,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",21 :rem 133
3490 DATA"MAIALE MAGRO",140,0,7,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",19 :rem 182
3500 DATA"CAVALLO MAGRO",110,0,3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2
{ 6 SPAZI}",21 :rem 89
3510 DATA"AGNELLO MAGRO",105,0,3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",20 :rem 253
3520 DATA"CAPRETTO",120,0,5,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",19 :rem 239
3530 DATA"CONIGLIO MAGRO",105,0,1,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",21 :rem 80
3540 DATA"POLLO",155,0,9,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP{ 3 SPAZI}
",19 :rem 33
3550 DATA"PETTO DI POLLO",95,0,1,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",22 :rem 0
3560 DATA"GALLINA",175,0,10,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",21 :rem 184
3570 DATA"ANATRA",155,0,10,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",16 :rem 122
3580 DATA"PETTO TACCHINO",135,0,5,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
{ 3 SPAZI}",22 :rem 104
3590 DATA"RANA",70,0,1,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",1
5 :rem 130
3600 REM:SUB 6*ORTAGGI-LEGUMI :rem 46
3610 DATA"ASPARAGI",30,4,0.2,3.5,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 180
3620 DATA"CARCIOFI",22,3,0,2.5,"A B1 B2 PP C ",0:rem 76
3630 DATA"CAROTE",33,1,0.2,7.6,"A B1 B2 PP C ",0:rem 49
3640 DATA"CAVOLFIORE",25,3.2,0.3,2.7,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 190
3650 DATA"CAVOLO",20,2,0.2,2.5,"A B1 B2 PP C ",0:rem 48
3660 DATA"CIPOLLE",26,1,0.1,5.7,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP C ",0
:rem 61
3670 DATA"FINOCCHI",9,1.2,0,1,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 35
3680 DATA"FUNGHI FRESCHI",30,3,0.5,4,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
C ",0 :rem 151

3690 DATA"FUNGHI SECCHI",210,15,2.7,34,"{ 13 SPAZI}",0
:rem 19
3700 DATA"LATTUGA",19,1.8,0.4,2.2,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 230
3710 DATA"MELANZANE",15,1.1,0.1,2.6,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 102
3720 DATA"PATATE",85,2.1,1,18,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 8
3730 DATA"PEPERONI",22,0.9,0.3,4.2,"A B1. B2 PP C ",0
:rem 52
3740 DATA"POMODORI MATURI",20,1,0.2,4,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 69
3750 DATA"POMODORI INSAL.",18,1.2,0.2,3,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 127
3760 DATA"POMODORI PELATI",20,1.2,0.5,3,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 150
3770 DATA"RAVANELLI",12,0.8,0.1,2,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 14
3780 DATA"SEDANO",20,2.3,0.2,4,"A B1 B2 PP C ",0:rem 42
3790 DATA"SPINACI",30,3.4,0.5,3,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 125
3800 DATA"ZUCCHINE",11,1.3,0.1,1.5,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 32
3810 DATA"CECI",340,22,5,52,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 92
3820 DATA"FAGIOLINI VERDI",20,2,0.1,2.5,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 118
3830 DATA"FAGIOLINI FRES.",110,6.5,0.5,20,"A B1 B2 PP C "
,0 :rem 195
3840 DATA"FAGIOLI SECCHI",320,23.5,2.5,51,"A B1 B2 PP C "
,0 :rem 182
3850 DATA"LENTICCHIE",330,25,2.5,54,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 136
3860 DATA"FAVE FRESCHE",40,5.5,0.1,4.5,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 250
3870 DATA"PISELLI VERDI",80,7,0.2,13,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 214
3880 DATA"PISELLI SECCHI",320,22,2,54,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 13
3890 REM:SUB 8*FRUTTA :rem 20
3900 DATA"ALBICOCCHE",41,1,0.1,9,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 204
3910 DATA"ARANCIE",38,0.8,0.1,8.5,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 208
3920 DATA"BANANE",90,1.2,0.2,21,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 69
3930 DATA"CACHI",65,0.7,0.2,15,"A B1 B2 PP C ",0:rem 2
3940 DATA"CILIEGE",45,0.9,0.1,10,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 151
3950 DATA"COCOMERO",21,0.3,0,5,"A B1 B2 PP C ",0:rem 102
3960 DATA"FICHI",70,1,0.2,16,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 169
3970 DATA"FRAGOLE",32,0.8,0.5,6.5,"A B1 B2 PP C ",0
:rem 223

3980 DATA"LIMONI",10,0.6,0,2,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP C ",0 :rem 151
3990 DATA"MANDARINI",44,0.8,0.1,10,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 59
4000 DATA"MELE",40,0.2,0.1,10,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 176
4010 DATA"PERE",47,0.3,0.2,11,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 196
4020 DATA"PESCHE",45,0.5,0.3,10,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 81
4030 DATA"POMPELMO",26,0.6,0,6,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP C ",0 :rem 54
4040 DATA"PRUGNE",43,0.5,0.1,10,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 104
4050 DATA"UVA",67,0.5,0.1,16,"A B1 B2 PP C ",0 :rem 144
4060 DATA"ARACHIDI TOST.",600,29,50,8.5,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 217
4070 DATA"CASTAGNE FRES.",200,3.5,1.8,43,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",0 :rem 246
4080 DATA"CASTAGNE SECHE",365,5,3,80,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP { 3 SPAZI}",0 :rem 140
4090 DATA"DATTERI SECCHI",270,3,0.6,63,"A B1 B1 PP { 3 SPAZI}",0 ;rem 243
4100 DATA"MANDORLE",540,16,51,4,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP { 3 SPAZI}",0 :rem 18
4110 DATA"NOCI",555,10,55,5,"A B1 B2{ 6 SPAZI}",0 :rem 144
4120 DATA"NOCCIOLE SECHE",630,13,63,2,"A B1 B2 PP { 3 SPAZI}",0 :rem 248
4130 DATA"PRUGNE SECHE",165,2,1,37,"A B1 B2 PP { 3 SPAZI}",0 :rem 79
4140 REM:SUB 11*CONDIMENTI :rem 71
4150 DATA"OLIO DI SEMI",900,0,100,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 28
4160 DATA"OLIO DI OLIVA",900,0,100,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 106
4170 DATA"STRUTTO",890,0,99,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 94
4180 DATA"LARDO",880,0,98,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 138
4190 DATA"PANCETTA",675,0,75,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 102
4200 DATA"BURRO",755,0,84,0,"A{ 13 SPAZI}",0 :rem 216
4210 DATA"MARGARINE",730,0,81,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 154
4220 DATA"MARGARINE'GONFIATE'",360,0,40,0,"{ 13 SPAZI}",0 :rem 48
4230 REM:SUB 5*PESCE :rem 160
4240 DATA"ACCIUGHE",91,0,3,0,"A B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",16 :rem 217
4250 DATA"ANGUILLA",255,0,23,0,"A B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",12 :rem 78
4260 DATA"CALAMARI",70,0,2,0,"A B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",12.5 :rem 55
4270 DATA"CEFALI",125,0,7,0,"A B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",16 :rem 121


```

4280 DATA"GAMBERI",60,0,1,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",13                               :rem    81
4290 DATA"MERLUZZO",70,0,0.3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",17                               :rem    72
4300 DATA"NASELLO",70,0,0.3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",17                               :rem   198
4310 DATA"POLPO",50,0,1,0,"A B1 B2{ 6 SPAZI}",10.5
                                                    :rem   222
4320 DATA"SARDA",120,0,5,0,"A{ 12 SPAZI}",19     :rem   177
4330 DATA"SEPPIA",70,0,1.5,0,"{ 13 SPAZI}",14   :rem   246
4340 DATA"SOGLIOLA",80,0,1.7,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",16                               :rem    27
4350 DATA"TONNO A FETTE",155,0,8,0,"A B1 B2 PP{ 3 SPAZI}
      ",21                                         :rem    27
4360 DATA"TRIGLIA",120,0,6,0,"A B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",16
                                                    :rem   219
4370 DATA"TROTA",85,0,3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 PP{ 3 SPAZI}",
      14                                           :rem   238
4380 DATA"ALICI SOTT'OLIO",210,0,12,0,"A B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",25                               :rem     4
4390 DATA"ALICI SOTTO SALE",140,0,4,0,"A{ 12 SPAZI}",26
                                                    :rem   108
4400 DATA"ARINGA SALATA",215,0,15,0,"A{ 7 SPAZI}PP
      { 3 SPAZI}",20                               :rem   123
4410 DATA"SALMONE SALAMOIA",190,0,12,0,"A B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",21                               :rem    81
4420 DATA"STOCCAFISSO SECCO",340,0,3,0,"{ 2 SPAZI}B1 B2 P
      P{ 3 SPAZI}",78                              :rem    66
4430 DATA"TONNO SOTT'OLIO",225,0,15,0,"A B1 B2 PP
      { 3 SPAZI}",23                              :rem    51
                                                    :rem     0

```



Generatore di quiz

Vedendo questo programma, anche i più scettici si convinceranno che il C64 può essere un buon insegnante!

Dopo che avete dato il RUN, il computer inizia a sottoporvi una serie di quie letterari; se la vostra risposta a un quesito è esatta, si

passa alla domanda successiva, mentre se sbagliate il C64 vi mostra la risposta corretta. Più avanti vi verrà riproposto lo stesso quiz, e nel caso di un vostro ulteriore errore il punteggio finale, il quale non è altro che la percentuale delle risposte esatte rispetto al totale, ri-

solterà più basso.

I quiz consistono nell'indicare l'autore di una determinata opera letteraria, e sono memorizzati nelle istruzioni DATA situate dalla linea 1000 in poi. Se desiderate modificare le domande o aggiungerne altre, dovete agire appunto su questa parte del programma. Ogni istruzione DATA dovrà essere costruita nel modo seguente:

xxxx DATA #TITOLO OPERA *
AUTORE OPERA

dove xxxx è il numero di linea. Il titolo e l'autore dell'opera devono essere più brevi di una riga del C64 (40 caratteri). Inoltre fate attenzione a lasciare nell'ultima linea del programma l'istruzione DATA 999, che funziona da "tappo" segnalando al computer la fine dei quiz.

```
100 POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 230
110 SI=54272:FB=SI:FA=SI+1:TL=SI+2:TH=SI+3:W=SI+4:A=SI+5:
    H=SI+6:L=SI+24 :rem 70
120 READA$:IFA$<>"999"THENN=N+1:GOTO120 :rem 21
130 RESTORE:DIMQ$(N),C(N) :rem 238
140 X=RND(0) :rem 143
150 S$="{WHT}CHI SCRISSE" :rem 131
160 PRINT"{CLR}{ 8 GIU' }{RVS}{PUR}{ 40 SPAZI}" :rem 49
170 PRINT"{SU}{RVS}{YEL}{ 9 SPAZI}C64 GENERATORE DI QUIZ
    { 9 SPAZI}" :rem 25
180 PRINT"{SU}{RVS}{PUR}{ 40 SPAZI}" :rem 169
190 GOSUB540 :rem 179
200 FORI=1TON:READQ$(I):NEXT :rem 255
210 T=0:FORI=1TON:C(I)=2:NEXT :rem 28
220 PRINT"{CLR}{WHT}{ 9 GIU' }{ 8 SPAZI}MESCOLO LE DOMANDE
    {RVS}S{OFF}/{RVS}N{OFF} ?" :rem 136
230 GETA$:ON-(A$="")GOTO230:IFA$="N"THEN270 :rem 168
240 IFA$<>"S"THEN230 :rem 95
250 FORJ=1TON:T$=Q$(J):RN=INT(RND(1)*N)+1:Q$(J)=Q$(RN):Q$(
    (RN)=T$:NEXT :rem 110
260 REM :rem 124
270 FORJ=1TON:IFC(J)=0ORC(J)=1THEN420 :rem 239
280 QZ$="":AN$="":FL=0:FORK=1TOLEN(Q$(J)):M$=MID$(Q$(J),K
    ,1) :rem 105
290 ON-(M$="#")GOTO330 :rem 154
300 IFM$="*"THENFL=1:GOTO330 :rem 118
310 IFFL=0THENQZ$=QZ$+M$ :rem 200
320 IFFL=1THENAN$=AN$+M$ :rem 146
330 NEXTK :rem 32
340 REM :rem 123
350 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }"+S$:PRINT"{GIU' }{RVS}"QZ$"{OFF}"
    +"?{GIU' }":INPUTRS$ :rem 246
360 IFRS$=AN$THEN390 :rem 172
370 PRINT"{ 2 GIU' }{RED}{ 3 SPAZI}NO! HAI SBAGLIATO.":GOS
    UB580 :rem 84
380 PRINT"{ 2 GIU' }{YEL}LA RISPOSTA E'":PRINT"{GIU' }
    {RVS}"AN$"{OFF}"+".":GOTO410 :rem 48
```

```

390 GOSUB550:PRINT"{ 3 GIU' }{RVS}{YEL}{ 9 SPAZI}BRAVO, HA
      I INDOVINATO!{ 9 SPAZI}"           :rem 56
400 C(J)=1                               :rem 224
410 GOSUB540                              :rem 174
420 NEXTJ                                 :rem 31
430 WA=0:FORI=1TON:IFC(I)=-1THENC(I)=0   :rem 31
440 IFC(I)=2THENWA=1:C(I)=-1            :rem 90
450 NEXTI                                 :rem 33
460 IFWA=1THEN270                         :rem 247
470 REM                                   :rem 127
480 FORI=1TON:T=T+C(I):NEXT:SC=INT(T/N*100+.5) :rem 46
490 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }{WHT}PERCENTUALE RISPOSTE ESATTE:
      "SC"%                               :rem 216
500 PRINT"{ 2 GIU' }[<1>]VUOI RIPROVARE (S/N)?{GIU' }"
                                           :rem 119
510 GETA$:ON-(A$="")GOTO510:IFA$="N"THENEND :rem 232
520 IFA$<>"S"THEN510                     :rem 97
530 GOTO210                               :rem 100
540 FORI=1TO1500:NEXT:RETURN              :rem 51
550 POKEL,15:POKEA,42:POKEH,48           :rem 44
560 POKETH,8:POKETL,0:POKEFA,50:POKEFB,0 :rem 253
570 POKEW,65:FORY=1TO300:NEXTY:POKEL,0:POKEW,0:RETURN
                                           :rem 240
580 POKEL,15:POKEA,42:POKEH,32           :rem 40
590 POKETH,8:POKETL,0:POKEFA,12:POKEFB,0 :rem 254
600 POKEW,65:FORY=1TO300:NEXTY:POKEL,0:POKEW,0:RETURN
                                           :rem 234
1000 DATA #MOBY DICK*HERMAN MELVILLE   :rem 143
1010 DATA #CUORE*EDMONDO DE AMICIS      :rem 236
1020 DATA #PINOCCHIO*CARLO COLLODI     :rem 61
1030 DATA #MARCOVALDO*ITALO CALVINO     :rem 152
1040 DATA #TOM SAWYER*MARK TWAIN        :rem 165
1050 DATA #IL FU MATTIA PASCAL*LUIGI PIRANDELLO :rem 53
1060 DATA #IL DECAMERONE*GIOVANNI BOCCACCIO :rem 103
1070 DATA #ADDIO ALLE ARMI*ERNEST HEMINGWAY :rem 81
1080 DATA #L'ODISSEA*OMERO              :rem 45
1090 DATA #L'ORLANDO FURIOSO*LUDOVICO ARIOSTO :rem 96
1100 DATA #I SEPOLCRI*UGO FOSCOLO      :rem 211
1110 DATA #LA TEMPESTA*WILLIAM SHAKESPEARE :rem 85
1120 DATA #L'ASINO D'ORO*APULEIO       :rem 130
1130 DATA #IL 5 MAGGIO*ALESSANDRO MANZONI :rem 178
1140 DATA #DE BELLO GALLICO*CAIO GIULIO CESARE :rem 183
1150 DATA #PAURA DI VOLARE*ERICA JONG  :rem 143
1160 DATA #DE VULGARI ELOQUENTIA*DANTE ALIGHIERI:rem 195
1170 DATA #DE AMICITIA*MARCO TULLIO CICERONE :rem 141
1180 DATA #IL CAPITALE*KARL MARX       :rem 107
1190 DATA #TOTEM E TABU'*SIGMUND FREUD  :rem 224
1200 DATA #MADAME BOVARY*GUSTAVE FLAUBERT :rem 22
1210 DATA #DOCTOR FAUSTUS*CHRISTOPHER MARLOWE :rem 131
1220 DATA #LA PIOGGIA NEL PINE'TO*GABRIELE D'ANNUNZIO
                                           :rem 127

```

| | | | | |
|------|------|--|------|-----|
| 1230 | DATA | #LA METAMORFOSI*FRANZ KAFKA | :rem | 223 |
| 1240 | DATA | #I CARMI*CAIO VALERIO CATULLO | :rem | 37 |
| 1250 | DATA | #DON CHISCIOTTE*MIGUEL DE CERVANTES | :rem | 246 |
| 1260 | DATA | #L'ORIGINE DELL'UOMO*CHARLES DARWIN | :rem | 255 |
| 1270 | DATA | #IL PRINCIPE*NICCOLO' MACHIAVELLI | :rem | 109 |
| 1280 | DATA | #I DIALOGHI SOCRATICI*PLATONE | :rem | 112 |
| 1290 | DATA | #GENTE DI DUBLINO*JAMES JOYCE | :rem | 42 |
| 1300 | DATA | #AULULARIA*TITO MACCIO PLAUTO | :rem | 140 |
| 1310 | DATA | #LO ZIBALDONE*GIACOMO LEOPARDI | :rem | 174 |
| 1320 | DATA | #LA CITTA' DEL SOLE*TOMMASO CAMPANELLA | :rem | 76 |
| 1330 | DATA | #LE MIE PRIGIONI*SILVIO PELLICO | :rem | 217 |
| 1340 | DATA | #SULLA STRADA*JACK KEROUAC | :rem | 146 |
| 1350 | DATA | #LE ODI BARBARE*GIOSUE' CARDUCCI | :rem | 189 |
| 1360 | DATA | #L'ELOGIO DELLA FOLLIA*ERASMO DA ROTTERDAM | :rem | 122 |
| 1370 | DATA | #I MALAVOGLIA*GIOVANNI VERGA | :rem | 40 |
| 1380 | DATA | #I TRE MOSCHETTIERI*ALEXANDRE DUMAS | :rem | 5 |
| 1390 | DATA | #MYRICAIE*GIOVANNI PASCOLI | :rem | 164 |
| 1400 | DATA | #CUORE DI CANE*MICHAIL BULGAKOV | :rem | 160 |
| 1410 | DATA | #OSSI DI SEPPIA*EUGENIO MONTALE | :rem | 214 |
| 1420 | DATA | #ETTORE FIERAMOSCA*MASSIMO D'AZEGLIO | :rem | 106 |
| 1430 | DATA | #ED E' SUBITO SERA*SALVATORE QUASIMODO | :rem | 136 |
| 1440 | DATA | #LA DISUBBIDIENZA*ALBERTO MORAVIA | :rem | 146 |
| 1450 | DATA | #COMMA 22*JOSEPH HELLER | :rem | 135 |
| 1460 | DATA | #IL TAMBURO DI LATTA*GUNTER GRASS | :rem | 57 |
| 1470 | DATA | #1984*GEORGE ORWELL | :rem | 151 |
| 1480 | DATA | #LA STORIA*ELSA MORANTE | :rem | 206 |
| 1490 | DATA | #FAHRENHEIT 451*RAY BRADBURY | :rem | 244 |
| 2000 | DATA | 999 | :rem | 135 |



Asteroidi

In questo gioco sarete alla guida di un'astronave che deve attraversare la fascia degli asteroidi, raccogliendo questi ultimi allo scopo di estrarne minerali utili. Il vostro compito è tuttavia reso più difficile dalla presenza nella zona di molti piccoli pianeti; se vi scontrate con uno di essi l'astronave esplode. Gli

asteroidi sono di due tipi: quelli rossi, più pregiati (fruttano 50 punti), e quelli gialli (10 punti). Il gioco finisce in caso di collisione con un pianeta, oppure se vi lasciate sfuggire uno dei preziosissimi asteroidi rossi. Per spostare l'astronave a sinistra e a destra usate rispettivamente i tasti I e P.

```

10 POKE53280,7:POKE53281,11 :rem 239
20 PRINT"{YEL}{CLR}{ 2 GIU'}{ 11 SPAZI}A S T E R O I D I" :rem 42
30 PRINT"{ 16 GIU'}{ 6 SPAZI}{RVS}PREMI UN TASTO PER INIZ :rem 213
   IARE{OFF}"
40 V=53248:POKE2040,192:POKE2041,193:POKEV+21,0:POKEV+28, :rem 179
   2:POKEV+37,2:POKEV+38,8
50 POKEV+39,3:POKEV+40,1:POKEV+23,0:POKEV+29,0:POKEV+30,0 :rem 58
   :POKEV+31,0
60 FORI=12288TO12350:READQ:POKEI,Q:NEXT :rem 197
70 FORI=12352TO12414:J=PEEK(I-64):J=J-15:IFJ<0THENJ=0 :rem 138
80 POKEI,J :rem 86
90 NEXT :rem 168
100 FORI=49152TO49271:READQ:POKEI,Q:NEXT :rem 252
110 GETX$:IFX$=""THEN110 :rem 117
120 PRINT"{CLR}{ 22 GIU'}{ 15 SPAZI}PUNTI:";:POKE53280,0: :rem 1
   POKE53281,0
130 POKE53265,PEEK(53265)AND247:POKEV,170:POKEV+1,160:POK :rem 151
   EV+21,1:POKEV+16,0
140 PC=18:VL=0:LR=1:GOSUB480 :rem 179
150 SYS(49152):FORI=1TO6 :rem 156
160 IFA(I,2)<>0THENA(I,3)=A(I,3)+1 :rem 69
170 IFP(I,1)<>0THENP(I,2)=P(I,2)+1 :rem 112
180 SYS(49225):NEXT :rem 104
190 IFRND(1)<.5THEN210 :rem 240
200 GOSUB360 :rem 171
210 FORI=1TO6:IFA(I,3)>16ANDA(I,1)<>2THENA(I,3)=0:A(I,2)= :rem 31
   0
220 SYS(49225):NEXT :rem 99
230 IFRND(1)<.5THEN250 :rem 239
240 GOSUB440 :rem 174
250 FORI=1TO6:IFP(I,2)>16THENP(I,2)=0:P(I,1)=0 :rem 150
260 SYS(49225):NEXT :rem 103
270 PC=INT((PEEK(V)+256*(PEEK(V+16)AND1)-23)/8) :rem 96
280 IF(PEEK(V+31)AND1)=0THEN330 :rem 11
290 HA=0:FORI=1TO6:IFA(I,3)>=13AND(PC=A(I,2)ORA(I,2)=PC+1 :rem 156
   ORA(I,2)=PC+2)THENHA=I
300 IFP(I,2)>=13AND(PC=P(I,1)ORP(I,1)=PC+1ORP(I,1)=PC+2)T :rem 114
   HEN600
310 NEXT :rem 211
320 IFHA<>0THENGOSUB560 :rem 161
330 FORI=1TO6 :rem 13
340 IFA(I,3)>17ANDA(I,1)=2THENM$="{ 8 DES}ASTEROIDE ROSSO :rem 6
   FUGGITO!":GOTO680
350 SYS(49225):NEXT:GOTO150 :rem 112
360 FORI=1TO6:IFA(I,2)<>0THEN420 :rem 129
370 K=INT(RND(1)*33+4):POKE1025+K,42 :rem 236
380 IFRND(1)<.9THEN400 :rem 246
390 POKE55297+K,7:A(I,2)=K+1:A(I,1)=7:RETURN :rem 7
400 IFA(LR,3)<6THEN390 :rem 239

```

```

410 LR=I:POKE55297+K,2:A(I,2)=K+1:A(I,1)=2:RETURN          :rem 84
420 NEXT                                                    :rem 213
430 RETURN                                                  :rem 119
440 FORI=1TO6:IFP(I,1)<>0THEN460                            :rem 146
450 K=INT(RND(1)*39):POKE1025+K,81:POKE55297+K,6:P(I,1)=K :rem 97
    +1:RETURN
460 NEXT                                                    :rem 217
470 RETURN                                                  :rem 123
480 SC=SC+VL                                               :rem 210
490 PRINTCHR$(13);CHR$(145);TAB(21);SC;                   :rem 217
500 VL=54296:W=54276:A=54277:H=54273:L=54272             :rem 160
510 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEXT                        :rem 59
520 POKEVL,15:POKEW,33:POKEA,190                          :rem 188
530 FORT=1TO10:POKEH,34:POKEL,75:NEXT                    :rem 79
540 POKEH,0:POKEL,0:POKEW,0:POKEVL,0                    :rem 0
550 RETURN                                                  :rem 122
560 IFA(HA,1)=7THENVL=10:GOTO580                          :rem 149
570 VL=50                                                  :rem 224
580 GOSUB480:POKE1024+A(HA,2)+40*A(HA,3),32:A(HA,2)=0:A(H :rem 146
    A,3)=0
590 RETURN                                                  :rem 126
600 POKEV+2,PEEK(V):POKEV+3,PEEK(V+1):IFPEEK(V+16)=1THENP :rem 27
    OKEV+16,3
610 POKEV+21,2                                             :rem 8
620 V=54296:W=54276:A=54277:H=54273:L=54272             :rem 87
630 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEXT                        :rem 62
640 FORX=15TO0STEP-1:POKE53281,X+30:POKEV,X:POKEW,129:POK :rem 175
    EA,15:POKEH,40
650 POKEL,200:NEXT:POKE53281,0                            :rem 21
660 POKEW,0:POKEA,0:M$="{ 7 DES}COLLISIONE CON UN PIANETA :rem 18
    !"
670 FORT=1TO1000:NEXT                                      :rem 35
680 PRINT"{CLR}";:POKE53269,0:POKE53265,PEEK(53265)OR8   :rem 249
690 PRINTTAB(14);"{RVS}{CYN} FINE GIOCO {OFF}"           :rem 14
700 PRINT"{RVS}{ 6 GIU' }";M$;"{OFF}"                    :rem 157
710 PRINT"{ 3 GIU' }{ 8 SPAZI}IL TUO PUNTEGGIO E'";SC    :rem 24
720 PRINT"[<1>]{ 3 GIU' }{ 10 SPAZI}GIOCHI ANCORA (S/N)? :rem 7
    { 2 GIU' }"
730 GETX$:IFX$=""THEN730                                    :rem 133
740 IFX$="S"THENRUN                                         :rem 158
750 IFX$="N"THENEND                                         :rem 124
760 GOTO730                                                 :rem 112
770 DATA0,24,0,0,60,0,0,102,0,64,231,2,65,255,130,195,255 :rem 40
    ,195,195,255,195
780 DATA195,255,195,195,255,195,199,255,227,207,255,243,2 :rem 81
    19,255,219
790 DATA243,255,207,227,255,199,227,255,199,243,255,207,2 :rem 70
    19,255,219

```


Non tutti i leoni sono veramente Leoni.

**Ecco come riconoscere un vero programma
Leoni Informatica**



Quando per il tuo home computer il negoziante ti offre un programma a basso costo, diffidane. Nella quasi totalità dei casi si tratta di una copia duplicata che per di più può non girare bene. Le conseguenze, specialmente se si tratta della tua contabilità, sono facilmente immaginabili. Leoni Informatica, Azienda leader, fa programmi da sempre, e da sempre è sinonimo di altissima qualità. Riconoscere questi programmi è facile. La classica confezione bianca e blu è accuratamente sigillata. All'interno, allegate al floppy disk, vi sono le istruzioni in italiano e, cosa importantissima, la cartolina di garanzia. Inoltre Leoni Informatica è stata la prima in Italia ad offrire la garanzia a vita, l'assistenza ed il continuo aggiornamento dei suoi programmi; ed oggi, sempre all'avanguardia, produce i software MSX, compatibili con tutti i più importanti Personal Computer. Al tuo negoziante chiedi quindi la qualità, l'assistenza e l'aggiornamento: chiedi i programmi Leoni Informatica.

Richiedi a Leoni Informatica l'elenco guida ai suoi programmi.

Garanzia a vita
Anche dopo vent'anni un programma che rivelasse un difetto d'origine viene subito sostituito.

Assistenza telefonica
Una centralina telefonica risponde ad ogni chiamata. Leoni Informatica ti fornisce anche questo servizio assicurandoti tutte le informazioni che ti necessitano per la perfetta efficienza del tuo sistema.

Aggiornamento continuo
Il mondo si evolve e le necessità cambiano. Solo per questo anche i nostri programmi possono invecchiare. Noi te li sostituiamo aggiornati.

BES Milano

Leoni  **informatica**

Leoni Informatica non ti abbandona mai

Leoni informatica S.r.l. - Sviluppo Software
Via Valsolda, 21 - 20143 Milano - Tel. 02-8467378-8465072